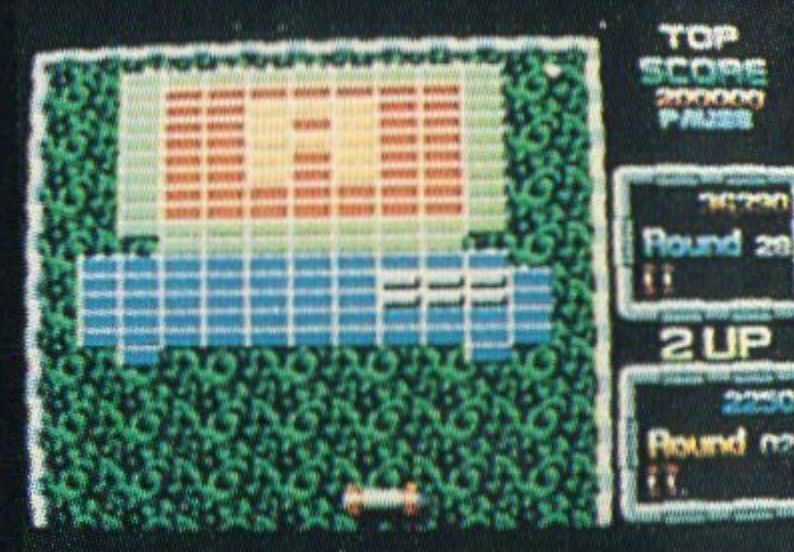




AMIGA Screenshots

Wir schreiben das Jahr 2758. Das Weltall wird von einem mächtigen Masterdemonen beherrscht! Sie müssen versuchen, durch das mysteriöse Labyrinth der 50 Schrecken durchzukommen, um den Herrscher Grandmaster von der Macht zu stürzen. Exzellente Grafik und super Soundeffekte begleiten Sie durch ein Spiel, das man einfach haben muss!

Vertrieb: Swiss Computer Arts
Neudorfstrasse 27
CH-9430 St. Margrethen
Tel. (CH) (0) 71 71 45 82

We are in the year of 2758. The galaxy is ruled by a powerful masterdemon. You must pass the mysterious labyrinth of 50 dangers to conquer the grandmaster of power. You are accompanied by an excellent graphic and super sound effects throughout the whole game. A game which you've just got to have!

Distribution for F/USA/GB by: Freetronic SA
rue centrale 63
CH-2502 Biel
Tel. (CH) (0) 32 22 40 90

GIGANOID

© 1988 by SWISS COMPUTER ARTS

GIGANOID

(AMIGA 500/1000/2000)

GIGANOID



SWISS COMPUTER ARTS

GIGANOID Anleitung

START: _____

AMIGA 500 / AMIGA 2000

Schalten Sie Ihren Amiga an und legen Sie danach die Giganoid-Diskette in das Laufwerk DFO. Das Programm ladet und startet automatisch.

AMIGA 1000

Schalten Sie Ihren Amiga an und legen Sie die Kickstart ein. Nach dem Bootvorgang können Sie direkt die Giganoid-Diskette einlegen. Das Programm ladet und startet automatisch.

GIGANOID MENU _____

Nach dem Laden erscheint nach einmaligem Betätigen des Maus- oder Joystickknopfes das Giganoid Menu.

Sie können den Spielmodus einstellen:

- F1 - Anzahl Spieler
- F2/F3 - Portbelegung und Maus- oder Joysticksteuerung
- I - Information
- S - Story
- C - Programmierer

Wenn Sie alles eingestellt haben, können Sie durch Drücken des Maus- oder Joystickknopfes das Spiel starten.

DAS SPIEL _____

Die Idee des Spieles ist, dass man versucht mit dem Schläger den Ball so auf die Blöcke zu lenken, dass diese verschwinden. Nach Treffen bestimmter MAGIC-Blöcke löst sich eine fliegende Zauberkugel gegen Sie. Versuchen Sie, diese aufzufangen. Gelingt Ihnen das, so

werden folgende Eigenschaften aktiviert:

- Magic Kugel Buchstabe:
- C - Stoppt den Ball
- L - Laser
- D - 2 Bälle
- B - Nächster Level
- L - Brett wird breiter
- S - Ball verlangsamt sich
- P - 1 Freileben

Sie müssen 50 Kammern überstehen um Giganoid zu werden! Ein hartes Unterfangen, denn da gibt es noch:

DIE DEMONEN: _____

In dieser Bonusrunde haben Sie die Möglichkeit, Kammern zu überspringen. Geben Sie an, wieviele Kammern Sie überspringen wollen. Ein Haken hat es noch. Je mehr Kammern Sie überspringen wollen, desto schneller schießen die Dämonen mit den Zauberkugeln auf Sie.

THE GATEKEEPER/THE GRANDMASTER:

Sie werden mit Glizerinkugeln beschossen. Versuchen Sie, die Dämonenköpfe mit dem Ball sooft wie möglich zu treffen. Nach einer bestimmten Trefferzahl gibt sich der Dämon geschlagen.

HIGHSCORE _____

Nach einem erfolgreichen Spiel können Sie sich in der Liste der besten Resultate einschreiben. Fahren Sie mit der Maus oder betätigen Sie den Joystick um die Buchstaben vorzuscrollen. Betätigen Sie Fire oder die linke Maustaste um den Buchstaben zu fixieren.

WARNING

This software is copyrighted and all rights are reserved by Swiss Computer Arts.

No part of this software may be copied, duplicated or transmitted in any form or by any means.

Instructions for GIGANOID

START: _____

AMIGA 500 / AMIGA 2000

Turn the computer on. When the WORKBENCH-disk is asked, insert the GIGANOID-disk in drive 0. The program will load automatically.

AMIGA 1000

Turn the computer on and insert the KICKSTART-disk in drive 0. When the WORKBENCH-disk is asked, insert the GIGANOID-disk in drive 0. The program will load automatically.

THE STARTSCREEN _____

When the program is loaded, the startscreen will appear. You can here choose whether you want to be 1 or 2 players and in the same time, if you want to control the game with mouse or joystick.

These parameters are changed with the functionkeys F1/F2/F3, and their status will always be on screen. When you have reached the wanted result, you can press the joystickbutton or the left mousebutton, depending on whether you have choosed joystick or mouse. The game will start now.

THE GAME: _____

The idea of the game is parry the ball with the bat that you control so, that the ball hits the bricks, who will disappear. At certain bricks there will fall a capsule down towards the bat. If you collect this capsule with your bat, it will reshape or there will happen other things with the game. When you have cleared a round for

bricks, you will go on to the next level. On the higher levels, you might meet the following opponents.

THE DEMONS: _____

This is a bonusround where you can win the right to jump over some rounds.

First you have to choose on which level you want to play. 1 is easiest and 4 toughest. Now a screen will show up with 4 small heads = The Demons. One of these spits out a ball, and you now have to parry it.

On level 4 there will be 4 balls to parry, on level 3 there will be 3 balls etc. If you parry all balls, it gives the right to jump over as many rounds as you have parried balls.

THE GATEKEEPER/THE GRANDMASTER:

Hit the head with the ball and avoid the fireballs at the same time. The head must be hit a certain number of times, and when that number is reached you proceed onto next level.

HIGHSCORE _____

If you have made a good score, you might enter the HIGHSCORE-list. After the GAME-OVER-sign you will have to enter your name, and that is done by move the mouse from side to side (the same with joystick) until wanted letter is on screen. Now you push fire and go on to the next letter. After 3 letters the program will proceed.

WARRANTY

If this program is faulty, or fails to load, please return the original disk to the adress below, and it will be replaced for free.

Swiss Computer Arts
Neudorfstrasse 27
CH-9430 St. Margrethen
Tel. (CH) (0) 71 71 45 82